

## O que é a Maratona de Programação?

A Maratona de Programação é um evento da Sociedade Brasileira de Computação que existe desde o ano de 1996. Ela nasceu das competições regionais classificatórias para as finais mundiais do concurso de programação da ACM, o ACM International Collegiate Programming Contest, e é parte da regional sulamericana do concurso. Ela se destina a alunos de cursos de graduação e início de pós-graduação na área de Computação (Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, etc). A competição promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.

A competição é dividida em quatro etapas:

- A primeira delas é a seletiva interna da UFMG, que em geral classifica quatro equipes para a primeira fase da maratona.
- A primeira fase (regional) geralmente ocorre em setembro. Nela, os times da UFMG disputam até duas vagas para a etapa final brasileira.
- A segunda fase (final brasileira) acontece normalmente em novembro. A final brasileira é classificatória para etapa mundial da competição.
- Por fim, a final mundial do ICPC, que reúne pouco mais de 100 times de todo o planeta. No máximo um time de cada instituição pode se classificar para essa final. A UFMG já participou do mundial, em 2011.

Os times são compostos por três alunos, que tentam resolver durante 5 horas o maior número possível dos 6 ou mais problemas que são entregues no início da competição. À sua disposição estes alunos têm apenas um computador e apenas material impresso (livros, listagens, manuais) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.

Os competidores do time devem colaborar para descobrir os problemas mais fáceis, projetar os testes, construir as soluções que sejam aprovadas pelos juízes da competição. Alguns problemas requerem apenas compreensão, outros conhecimento de técnicas mais sofisticadas, e alguns podem ser realmente muito difíceis de serem resolvidos.

O julgamento é estrito. No início da competição os competidores recebem os problemas que devem ser resolvidos (6 a 10 problemas). Nos enunciados dos problemas constam exemplos dos dados dos problemas, mas eles não têm acesso às instâncias testadas pelos juízes. A cada submissão incorreta de um problema (ou seja, que deu resposta incorreta a uma das instâncias dos juízes) é atribuída uma penalidade de tempo. O time que conseguir resolver o maior número de problemas (no menor tempo acumulado com as penalidades, caso haja empate) é declarado o vencedor.

### Notícias

#### [Seletiva Interna para a Maratona de Programação](#)

11 Aug 2013

Inscrições Abertas

[Leia mais »](#)

#### [Seletiva Interna para a Maratona Mineira 2013](#)

21 Apr 2013

11 times da UFMG e 21 times externos participaram; confira os resultados.

[Leia mais »](#)

#### [Primeira Maratona Mineira de Programação](#)

01 Jun 2012

Times da UFMG conquistam primeiro, segundo e nono lugares na competição

[Leia mais »](#)

### Próximas Competições

#### [Maratona Mineira de Programação](#)

25 de Maio

Itajubá, MG

**Maratona DCC**

[Home](#)

[O que é?](#)

[Para Iniciantes](#)

[Recursos Úteis](#)

[História](#)

[Tutoriais](#)

---